

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
**Комп’ютерні технології в графічному дизайні**

Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»  
Спеціальність 022 «Дизайн»  
Освітній рівень другий (магістерський)

пр. 0031/17  
Жильцов

17

2016 – 2017 навчальний рік

Розподіл годин звірено з робочим навчальним планом. Структура типова.  
Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи

Жильцов

А.О. Таранник

Робоча програма навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в графічному дизайні» для студентів спеціальності 022 «Дизайн».

Розробник: **Єфімов Юрій Володимирович**, старший викладач кафедри дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від «11» січня 2017 року № 7

Завідувач кафедри дизайну

  
(підпис)

Н.І. Кравченко

**1. Опис навчальної дисципліни**  
**5 курс 10 семестр**

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань <u>02 «Культура і мистецтво»</u> (шифр і назва)	Нормативна	
Модулів – 1	Спеціальність <u>022 «Дизайн»</u> (шифр і назва)	<b>Рік підготовки:</b>	
Змістових модулів – 3		5-й	
		<b>Семестр</b>	
Загальна кількість годин – 90			10-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 3	Освітній рівень: другий (магістерський)	<b>Лекції</b>	
			2 год.
		<b>Практичні, семінарські</b>	
			40 год.
		<b>Лабораторні</b>	
		Не передбачені	
		<b>Самостійна робота</b>	
			14 год.
		<b>МКР</b>	
			4 год.
		<b>Семестровий контроль</b>	
			30 год.
		<b>Вид контролю: екзамен</b>	

## **2. Мета та завдання навчальної дисципліни**

Робоча програма з навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в графічному дизайні» є нормативним документом Київського університету імені Бориса Грінченка, який розроблено кафедрою дизайну Інституту мистецтв.

В навчальному плані закладу дисципліна «Комп'ютерні технології в графічному дизайні» є складовою частиною циклу дизайнерської підготовки студентів.

Запропонована програма має на меті забезпечити випускника Інституту мистецтв професійними вміннями та навичками роботи з комп'ютерними програмами Adobe Photoshop та Adobe Illustrator при роботі над створенням рекламних макетів для преси, будь-якої поліграфії, зовнішньої реклами, реклами на транспорті та Інтернету. Зміст навчальної дисципліни передбачає засвоєння студентами знань, умінь та навичок у створенні макетів будь-якої складності для носіїв реклами у графічних редакторах і сприяє вирішенню таких завдань:

- засвоєння студентами прийомів створення різних за складністю рекламних макетів у програмах комп'ютерної графіки;
- ознайомлення студентів з основами поліграфії;
- ознайомлення студентів з найбільш поширеними типами файлів та технічними вимогами, що застосовуються для створення макетів, їх особливостями та передачі до друку;
- формування у студентів вмінь обирати оптимальні інструменти для виконання завдань різних рівнів складності;
- ознайомлення студентів з основами текстурування і налаштування різноманітних інструментів для візуалізації об'єктів;
- ознайомлення студентів з основами налаштувань вище зазначених програм;
- навчання студентів з принципами підготовки до друку зображень або рекламних макетів будь-якої складності.

Засвоєння змісту навчального матеріалу дисципліни здійснюється на базі вивчення теоретичних положень створення графічних макетів та проведення лабораторних занять. Лабораторні заняття передбачають виконання вправ та створення за допомогою комп'ютера макетів та зображень різних рівнів складності.

Поглибленню та поширенню опанованих знань, вмінь та навичок сприяє виконання студентами індивідуальних завдань, а також самостійна робота над певними темами курсу. Допомагають студентам у їх самостійній роботі індивідуальні заняття та консультації викладача.

Поточний контроль здійснюється під час перевірки модульних практичних робіт, а підсумковий – під час перевірки контрольної практичної роботи та іспиту практичної роботи та теоретичних питань.

**Мета курсу** «Комп'ютерні технології в графічному дизайні» - теоретична і практична підготовка студентів, майбутніх фахівців з графічного дизайну, щодо створення та підготовки до друку рекламних або інших зображень та макетів, обробка фотографій, створення поліграфічної продукції.

**Завдання курсу:** Набуття практичних навичок: в засвоєнні методики роботи на комп'ютері на базі програм Adobe Photoshop та Adobe Illustrator; в передпроектному аналізі, збору вихідних даних про завдання; розробці концепції, ідеї; в роботі із палітрами кольорів та стилів.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

**знати:**

- основи роботи на комп'ютері в програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator;
- особливості роботи з зображеннями згідно встановленої мети;
- методи створення та редагування графічних макетів;
- правила роботи з різними зображеннями (растр або вектор);
- принципи створення складних макетів;
- правила застосування різних видів інструментів відповідно до поставленої мети;

- принципи налаштування програм;
- правила додрукованої підготовки, обробки зображень для подальшого використання.

**вміти:**

- вміти робити основні налаштування та організовувати робочий простір програм;
- використовувати у роботі сітки та лінійки;
- створювати та редагувати комп'ютерні макети шляхом графічних редакторів Adobe Photoshop та Adobe Illustrator;
- редагувати готові макети, власні та зроблені іншими фахівцями за допомогою програм Adobe Photoshop та Adobe Illustrator;
- створювати і налаштовувати кольорові палітри а також знати та вміти користуватися пантовими (плашечними) кольорами, розуміти їх призначення;
- виділяти та редагувати елементи макету різних рівнів складності;
- працювати зі складними текстурами, групами та шарами;
- використовувати стилі шарів та режими змішування;
- використовувати інструменти для створення власних елементів, зображень та малюнків для комп'ютерних макетів;
- створювати умови для полегшення роботи над макетом;
- завантажувати додаткові плагіни та працювати з ними;
- налаштовувати особливі властивості будь-яких інструментів для роботи;
- створювати тримірні зображення, їх реалістичну візуалізацію;
- робити кольорову корекцію растрових та векторних зображень;
- використовувати програми для різних видів завдань (фотомистецтва, рекламних макетів, або поліграфії);
- використовувати інструменти Adobe Photoshop та Adobe Illustrator для кольорової корекції зображень;

– вміти готувати будь-які створені макети або зображення для подальшого використання (інтернет, поліграфія, преса, зовнішня реклама, сувенірна продукція).

### 3. Програма навчальної дисципліни

#### МОДУЛЬ 1

##### Змістовий модуль 1.

**Тема 1. Лекція 1. Вступ.** Мета і завдання курсу. Складні рекламні макети. Впевнене володіння комп'ютерними програмами. **Практична робота 1.** Створення комплексу рекламної продукції для виведення бренда підприємства на ринок у програмі Adobe Illustrator. Ідея, творчий пошук, виконання.

**Тема 2.** Концепція стилю журналу. **Практична робота 2.** Створення макета невеличкого журналу у програмі Adobe Illustrator.

##### Змістовий модуль 2.

**Тема 3.** WEB-сайт. **Практична робота 3.** Створення головної сторінки WEB-сайту.

**Тема 4.** Подарункове видання книги. **Практична робота 4.** Формування авторської колекції фотоплакатів.

##### Змістовий модуль 3.

**Тема 5.** Комплексна упаковка. **Практична робота 5.** Розробка комплексної упаковки.

**Тема 6.** Місце графічного дизайнера в рекламній агенції. Задачі, поточна робота та можливості професійного зростання.

**Тема 7.** Серія календарів. Книжка - іграшка. **Практична робота 6.** Розробка ескізів книжки іграшки, створення авторський графічних зображень для неї, верстка тексту. Підготовка макету до друку, враховуючи складні технічні вимоги.



#### 4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	усього	у тому числі				
		л	п	лаб	Модул. Контр.	с.р.
1	2	3	4	5	6	7
<b>5 курс 10 семестр</b>						
<b>МОДУЛЬ 1</b>						
<b>Змістовий модуль 1.</b>						
Лекція 1. Складні рекламні макети.	2	2				
Тема 1. Створення комплексу рекламної продукції для виведення бренда підприємства на ринок	6		4			2
Тема 2. Концепція стилю журналу	8		6			2
<b>Змістовий модуль 2.</b>						
Тема 3. WEB-сайт	8		6			2
Тема 4. Авторська колекція фотоплакатів	8		6			2
Модульний контроль	2				2	
<b>Змістовий модуль 3.</b>						
Тема 5. Комплексна упаковка	8		6			2
Тема 6. Місце графічного дизайнера в рекламній агенції. Задачі, поточна робота та можливості професійного зростання.	8		6			
Тема 7. Серія календарів. Книжка - іграшка.	8		6			4
Модульний контроль	2				2	
Семестровий контроль	30					
<b>Усього годин:</b>	<b>90</b>	<b>2</b>	<b>40</b>		<b>4</b>	<b>14</b>

#### 5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Не передбачені	
2		

### 6. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>5 курс 10 семестр</b>		
1	Тема 1. Комплекс рекламної продукції	4
2	Тема 2. Сторінки журналу	6
3	Тема 3. WEB-сайт	12
4	Тема 4. Колекція фотоплакатів	6
5	Тема 5. Упаковка	6
6	Тема 6. Книжка - іграшка.	6
	<b>Усього:</b>	<b>40</b>

### 7. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Не передбачені	

### 8. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>5 курс 10 семестр</b>		
1	Тема 1. Створення стилю рекламної продукції	2
2	Тема 2. Створення макету журналу	2
3	Тема 3. Створення зовнішнього вигляду сайту, кнопки, фото, стиль	2
4	Тема 4. Фотографування та обробка фото для плакатів	2
5	Тема 5. Створення викройки та візуалізація серії упаковок	2
6	Тема 6. Розробка сторінок для книжки-іграшки	4
	<b>Усього:</b>	<b>14</b>

## **9. Методи навчання**

### ***I. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності по дисципліні «Комп'ютерні технології в графічному дизайні»***

#### **1) За джерелом інформації:**

- *Словесні:* лекція (традиційна, проблемна, лекція-прес-конференція) із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій (PowerPoint – Презентація), семінари, пояснення, розповідь, бесіда.
- *Наочні:* ілюстрація, демонстрація.

**2) За логікою передачі і сприймання навчальної інформації:** індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні.

**3) За ступенем самостійності мислення:** репродуктивні, пошукові, дослідницькі.

**4) За ступенем керування навчальною діяльністю:** під керівництвом викладача; самостійна робота студентів з виконання індивідуальних навчальних проектів.

### ***II. Методи стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності:***

- Методи стимулювання інтересу до навчання: навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни; створення ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій тощо).
- Складання конспекту з теми модуля за самостійно складеним планом;
- Добір додаткового теоретичного та ілюстративного матеріалу;
- Розробка підсумкового контролю з теми модуля;

## **10. Методи контролю**

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Комп'ютерні технології в графічному дизайні» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип поопераційної звітності, модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок; розширення кількості підсумкових балів до 100.

Систему рейтингових балів для різних видів контролю та порядок їх переведення подано у табл. 10.1- 10.3.

Таблиця 10.1

**Розрахунок рейтингових балів за видами поточного (модульного) контролю  
5 курс 10 семестр**

№	Вид діяльності	Максим. кіль-сть балів за одиницю	ЗМ №1		ЗМ №2		ЗМ №3	
			К-сть один.	Всього балів	К-сть один.	Всього балів	К-сть один.	Всього балів
1	Відвідування лекцій	1	1	1				
2	Відвідування практичних занять	1	5	5	6	6	9	9
3	Робота на практичному занятті (оцінюється виконане завдання)	10	2	20	2	20	3	30
4	Виконання завдання для самостійної роботи	5	2	10	2	10	2	10
5	МКР	25			1	25	1	25
Максимальна кількість балів за модуль			36		61		74	
Максимальна кількість балів (поточний контроль)			171					
Коефіцієнт визначення успішності			2,85					
Кількість балів з урахуванням коефіцієнта			60					
Підсумковий тест (екзамен)			40					
Підсумковий рейтинговий бал			100					

Таблиця 10.2

**Розподіл балів, які отримують студенти  
5 курс 10 семестр**

Поточне тестування та самостійна робота										Кількість балів без урахування коефіцієнта	Коефіцієнт	Кількість балів з урахуванням коефіцієнта	Підсумковий тест (екзамен)	Загальна сума балів
Змістовний модуль 1			Змістовний модуль 2			Змістовний модуль 3								
T1	T2	T3	T4	T5	МКР	T6	T7	T8	МКР					
1	17	18	18	18	25	18	13	18	25					
36			61			74				171	2,85	60	40	100

T1, T2 ... T12 – теми змістових модулів.

Таблиця 10.3

**Шкала оцінювання: національна та ECTS**

Рейтингов а оцінка	Оцінка за шкалою університету	Значення оцінки
A	90-100	<u>Відмінно</u> – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89	<u>Дуже добре</u> – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81	<u>Добре</u> – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74	<u>Задовільно</u> – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, але достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68	<u>Достатньо</u> – мінімально можливий (допустимий) рівень знань (умінь).
FX	35-59	<u>Незадовільно з можливістю повторного складання</u> – незадовільний рівень знань (умінь) з можливістю перескладання за умов належного самостійного доопрацювання.
F	1-34	<u>Незадовільно з обов’язковим повторним вивченням курсу</u> – достатньо низький рівень знань, що вимагає повторного проходження курсу.

**11. Методичне забезпечення**

- ✓ опорні конспекти лекцій;
- ✓ навчальні посібники;
- ✓ робоча навчальна програма;
- ✓ збірка контрольних завдань для тематичного (модульного) оцінювання навчальних досягнень студентів.

## 12. Рекомендована література

### Основна

1. Берд Дж. Веб-дизайн. Руководство разработчика / Дж. Берд. – М., СПб.: Питер, 2012 (в електронній бібліотеці кафедри дизайну).
2. Кирсанов Д. Веб-дизайн / Д. Кирсанов. – СПб., 2001 (в електронній бібліотеці кафедри дизайну).
3. Порев В.Н. Компьютерная графика / В.Н. Порев. – Санкт-Петербург, 2002 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2199).
4. Шеховцов А.В., Полетаєва Г.Н., Крючковський Д.О., Бараненко Р.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів: Навчальний посібник / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полетаєва, Д.О. Крючковський, Р.В. Бараненко. – К., 2009 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 4609).
5. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. – Санкт-Петербург, 2004 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2109).

### Додаткова

6. Агронович-Пономарева Е.С. Интерьер и предметный дизайн жилых зданий / Е.С. Агронович-Пономарев, Н.И. Аладова – узд. 2-е. – Ростов на Дону: Феникс, 2006. – 348 с.
7. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных объектов: Учеб. пособие. – М.: Архитектура-С, 2004. – 232 с. Дизайн архитектурной среды: Учеб. Для вузов / Г.Б. Минервин, А.В. Ермолаев, В.Т. Шимко, А.В. Ефимов, Н.И. Щепетков, А.А. Гаврилина, Н.К. Кудряшов. – М.: Архитектура-С, 2006. – 504 с.
8. Забелина Е.В. Поиск новых форм в ландшафтной архитектуре: Учеб. Пособие. – М.: Архитектура-С, 2005. – 160 с.
9. Лакшми Бхаскаран. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре. – М.: АРТ-Родник, 2006. – 256 с.
10. Мак-Коркодейл Чарльз. Убранство жилого интерьера от античности до наших дней / Пер. с англ. Е.А. Кантир. – М.: Сварог и К, 2006. – 248 с.

- 11.Минервин Г.Б. Основные задачи и принципы художественного проектирования. Дизайн архитектурной среды: Учеб. Пособие для вузов. – М.: Архитектура-С, 2004. – 96 с.
- 12.Минервин Г.Б. Основы проектирования оборудования для жилых и общественных зданий: Учеб. Пособие для вузов. – М.: Архитектура-С, 2004. – 112 с.
- 13.Основи дизайну архітектурного середовища: Підручник / Тімохін В.О., Шебек Н.М., Малік Т.В. та ін.. – К.: КНУБА, 2010. – 400 с.
- 14.Основы архитектурной композиции и проектирования /Под общ. ред. А.А. Тица. – К.: «Вища школа», - 1976. – 256 с.
- 15.Ранеев В.Р. Интерьер: Учебн. пособие – М.: Высшая шк., 1987. – 230 с.
- 16.Стасюк Н.Г., Киселева Т.Ю., Орлова И.Г. Основы архитектурной композиции. Учебное пособие/ Стасюк Н.Г., Киселева Т.Ю., Орлова И.Г. – М.: Архитектура-С, 2004, - 96 с.
- 17.Ткачев В.Н. Архитектурный дизайн (функциональные и художественные основы проектирования): Учеб. Пособие – М.: Архитектура-С, 2008. – 352с.
- 18.Шаповал Н.Г. Прикладна теорія архітектурної композиції: Навч. посібник. – К.: КНУБА, 2000. -372 с.
- 19.Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды: Учебник. – М.: Архитектура-С, 2006. – 384 с.

### **Інформаційні ресурси**

1. [www.rommstudio.com/Дизайн\\_Интерьера/](http://www.rommstudio.com/Дизайн_Интерьера/)
2. [www.alavast.com.ua/](http://www.alavast.com.ua/)
3. [www.vizantiya.com.ua/Портфолио/](http://www.vizantiya.com.ua/Портфолио/)
4. [www.s29design.com/](http://www.s29design.com/)

**13. Навчально-методична карта дисципліни «Комп’ютерні технології в графічному дизайні»**  
 5 к., 10 сем. Разом: 90 год., лекції – 2 год., практична робота – 40 год., самостійна робота – 14 год., МКР – 4 год.,  
 семестровий контроль – 30 год.

10 семестр			
Модулі	Змістовий модуль I	Змістовий модуль II	Змістовий модуль III
бали	<b>36 балів</b>	<b>61 бал</b>	<b>74 бали</b>
Лекції	Складні рекламні макети		
Відвідування лекцій	<i>1 бал</i>		
Практичні заняття	Створення комплексу рекламної продукції для виведення бренду підприємства на ринок <i>(10 балів)</i>	WEB-сайт <i>(10 балів)</i>	Комплексна упаковка <i>(10 балів)</i>
	Концепція стилю журналу <i>(10 балів)</i>	Авторська колекція фотоплакатів <i>(10 балів)</i>	Задачі, поточна робота та можливості професійного зростання <i>(10 балів)</i>
			Серія календарів. Книжка – іграшка <i>(10 балів)</i>
Відвідування практичних занять	<i>5 балів</i>	<i>6 балів</i>	<i>9 балів</i>
<b>90</b>	<b>25 балів</b>	<b>26 балів</b>	<b>39 балів</b>
Самостійна робота	Створення стилю рекламної продукції	Створення зовнішнього вигляду сайту, кнопки, фото, стиль	Створення викройки та візуалізація серії упаковок
	Створення макету журналу	Фотографування та обробка фото для плакатів	Розробка сторінок для книжки-іграшки
<b>45</b>	<b>10 балів</b>	<b>10 балів</b>	<b>10 балів</b>
<b>50</b>		МКР 1 - <b>25 балів</b>	МКР 2 - <b>25 балів</b>
Разом – <b>171 бал</b> ( коефіцієнт визначення успішності – 2,85)			
Екзамен – <b>40 балів</b>			